

Curso Universitario Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso



Curso Universitario Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/industria-gaming-e-sports-entrada-metaverso

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La industria del *Gaming* y los *E-sports* está experimentando un rápido crecimiento en la actualidad, y se espera que siga expandiéndose exponencialmente en el futuro cercano. A medida que la tecnología avanza, el Metaverso se vuelve cada vez más una realidad tangible, y los videojuegos y los *E-sports* serán herramientas esenciales para crear experiencias inmersivas y atractivas en este entorno. Por lo tanto, esta titulación aborda un área de gran importancia en la actualidad, enfocándose en el diseño y desarrollo de experiencias de juego de alta calidad para el Metaverso, poniendo el foco en la experiencia jugable, métodos de monetización o el paradigma jugador-inversor. Siempre bajo un formato online, este programa lanzará la carrera profesional del estudiante en solo 150 horas.





“

Sumérgete en el Metaverso y en las técnicas que lo haran sumamente inmersivo gracias a TECH”

La industria de los videojuegos y los *E-sports* es una de las que más rápido ha crecido en la última década. La pandemia de la COVID-19 también ha impulsado aún más esta tendencia, ya que ambas áreas se han convertido en una forma de entretenimiento cada vez más popular y accesible para muchas personas.

Pero no solo eso, los videojuegos y los *E-sports* también son herramientas clave para crear experiencias inmersivas y atractivas en el Metaverso. En este sentido, la industria del *Gaming* y los *E-sports* se presenta como una oportunidad única para aquellos que buscan prepararse y desarrollar habilidades específicas para poder participar en la creación de experiencias de juego para el Metaverso.

Así, el Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso se enfoca precisamente en brindar a los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para diseñar y desarrollar experiencias de juego de alta calidad y sumamente rentables. A través de una metodología pedagógica innovadora basada en el *Relearning*, el programa ofrece una especialización actualizada en áreas como la capacidad multiplataforma del Metaverso, las diferentes plataformas en las que se puede presentar o la monetización de los juegos en estos entornos, además de otros temas relevantes en la industria.

Esta titulación se imparte completamente en línea, aportando mayor flexibilidad y comodidad para organizar los recursos académicos y adaptar el estudio según las obligaciones personales y profesionales de los estudiantes. Además, la metodología del *Relearning* fomenta la interiorización rápida de los conceptos a través de su reiteración en recursos de lo más dinámicos.

La planificación del curso incorpora la colaboración de un renombrado Director Invitado Internacional, que compartirá con los estudiantes, a través de una exclusiva *Masterclass*, los avances más innovadores en el área de Management en el Metaverso, basándose en su destacada trayectoria investigativa.

Este **Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información tecnológica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Eleva tu desarrollo profesional al asistir a una Masterclass exclusiva liderada por un renombrado Director Invitado Internacional, especializado en Management en Metaverso”

“

Examina los métodos de monetización más rentables de los videojuegos que se adentran en el Metaverso”

Serás un experto a la hora de predecir la proyección económica del Metaverso en años venideros.

Un título con el que buscarás el balance perfecto entre interactividad y experiencia jugable.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02 Objetivos

El auge de la industria *Gaming* y los *E-Sports* ha llevado a las empresas a adaptarse y buscar profesionales que estén al día en las últimas tendencias. Con el éxito del Metaverso y las transacciones que se realizan en él, el Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso se ha creado con el objetivo de ampliar y actualizar las habilidades de los informáticos en esta materia para que puedan desenvolverse con solvencia en esta área competencial de tanto potencial.



“

Dale a tu carrera un impulso clave dominando los modelos de negocio que hacen viables los proyectos en el Metaverso”



Objetivos generales

- ◆ Generar conocimiento especializado sobre la Web 3.0
- ◆ Examinar cada uno de los componentes que dan forma a un Metaverso
- ◆ Desarrollar un Metaverso a partir de las herramientas y componentes disponibles
- ◆ Analizar la importancia del *Blockchain* como modelo de gobernanza de los datos
- ◆ Fundamentar la conexión del *Blockchain* con el presente y futuro del Metaverso
- ◆ Descubrir los casos de uso y el impacto de las finanzas descentralizadas en nuestro mundo presente y futuro
- ◆ Analizar la evolución de la industria de los videojuegos y los primeros ejemplos primitivos de Metaversos
- ◆ Profundizar en los modelos de negocio clásicos, el estado general de la industria y la creación del concepto GameFi
- ◆ Establecer sinergias entre los *e-Sports* y otros ecosistemas de la industria gaming con respecto a los Metaversos actuales
- ◆ Desarrollar nuevas capacidades que permitan al alumno identificar oportunidades de negocio en los distintos soportes del metaverso
- ◆ Identificar y potenciar todas las vías de monetización posibles dentro de los Metaversos
- ◆ Profundizar en la experiencia de Metaverso desde una perspectiva diferente, siendo capaces de comprender cómo nos afecta todo ese potencial desarrollo y responder a todos los interrogantes de su aplicación a medio-largo plazo
- ◆ Fundamentar el Metaverso como parte de nuestro día a día para ser capaces de sacar el máximo partido en todas sus áreas





Objetivos específicos

- ◆ Determinar los videojuegos más influyentes de la historia hasta llegar al concepto de Metaverso
- ◆ Establecer cómo surgieron y qué aportaron los videojuegos multijugador en línea a medida que empezaron a ser populares y qué experiencias han trasladado a los entornos virtuales en la actualidad
- ◆ Analizar la situación actual de la industria del videojuego y los distintos modelos de negocio que faciliten la viabilidad de nuestros proyectos
- ◆ Profundizar en la definición de play-to-earn para entender las diferencias conceptuales con respecto al modelo play & earn
- ◆ Fundamentar a qué nos referimos cuando hablamos del paradigma jugador-inversor para poder determinar y estudiar targets específicos dentro de la industria
- ◆ Ser capaces de distinguir, de forma pormenorizada, las experiencias interactivas de los juegos. Establecer las diferencias entre ambos conceptos para definir los objetivos a alcanzar dentro de nuestro negocio
- ◆ Ser capaz de aplicar las herramientas que nos proporciona la tecnología actual para crear sinergias entre mercados especializados como el de los e-Sports y el Metaverso

“

Aplica herramientas con las que crearás sinergias entre mercados especializados como el de los E-sports y el Metaverso”

03

Dirección del curso

TECH ha desarrollado esta titulación en colaboración con un equipo de expertos en Metaverso con el objetivo de asegurar un alto nivel académico. Los docentes de este programa son profesionales versados en experiencias inmersivas y cuentan con sus propios proyectos en la industria. Esta colaboración permite a los estudiantes no solo tener acceso a un temario de calidad, sino también disponer de la oportunidad de tener como referencia los emprendimientos de los docentes.



“

Erígete como un líder en el diseño de experiencias inmersivas en el Metaverso gracias a los consejos del equipo docente que ha reunido TECH”

Director Invitado Internacional

Andrew Schwartz es un experto en **innovación digital** y **estrategia de marca**, especializado en la integración del **Metaverso** con el **desarrollo empresarial** y las **plataformas digitales**. De hecho, sus intereses abarcan, desde la **creación de contenido** y la **gestión de startups**, hasta la implementación de estrategias en **redes sociales** y activación de grandes ideas. Así, a lo largo de su carrera, ha liderado proyectos que han buscado generar resultados concretos y medibles, aprovechando la convergencia entre **tecnología** y **negocios**.

Durante su trayectoria profesional, ha trabajado en **Nike** como **Director de Ingeniería de Metaverso**, liderando un equipo multidisciplinario de desarrolladores, diseñadores y científicos de datos para explorar el potencial del **Metaverso** en la evolución de la **conectividad digital y física**. En este mismo rol, ha desarrollado estrategias para la creación de productos y procesos innovadores, además de **herramientas Web3** y **gemelos digitales** que han redefinido la interacción de los **consumidores** con la **marca**. También se ha desempeñado como **Director de Experiencias de Momentos Deportivos**.

Asimismo, ha colaborado como **Asesor Estratégico de Innovación de Tecnología Exponencial** en la **AI MINDSystems Foundation**, donde ha contribuido al desarrollo de **tecnologías emergentes** y ha publicado **artículos** sobre el impacto del **Metaverso** y la **Inteligencia Artificial** en el futuro de los **negocios**. Y es que su capacidad para anticipar **tendencias**, así como su visión estratégica lo han posicionado como un profesional influyente en la **transformación digital** global.

A nivel internacional, ha sido un referente en la aplicación del **Metaverso** en la industria del **deporte** y el **comercio**, contribuyendo en proyectos que han marcado un antes y un después en la manera de entender la relación entre **tecnología** y **marca**. En este sentido, su trabajo ha sido reconocido con numerosos **premios** y ha consolidado su reputación como un innovador que desafía los límites convencionales.



D. Schwartz, Andrew

- Director de Ingeniería de Metaverso en Nike, Boston, Estados Unidos
- Director de Experiencias de Momentos Deportivos en Nike
- Asesor Estratégico en Innovación de Tecnología Exponencial en la *AI MINDSystems Foundation*
- Director de Innovación en Intralinks
- Líder de Productos Digitales en Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Jefe de Innovación de Contenidos en Leia Inc.
- Director de Estrategia de Marca en Interbrand
- Director de Desarrollo y Líder de Strata-G Internet Group en Strata-G Communications
- Miembro de: Consejo Asesor de *Blockchain* en la Universidad Estatal de Portland y Comité Escolar del Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Dirección



D. Cavestany Villegas, Íñigo

- *Co-Founder & Head of Ecosystem* de Second World
- Líder de Web3 y Gaming
- Especialista de IBM Cloud en IBM
- Consejero de Netspot OTN, Velca y Poly Cashback
- Docente en escuelas de negocios como IE Business School y IE Human Sciences and Technology
- Graduado en Business Administration en IE Business School
- Máster en *Business Development* por la Universidad Autónoma de Madrid
- Especialista de IBM Cloud
- Certificación Profesional como *IBM Cloud Solution Advisor*

Profesores

D. Sánchez Temprado, Alberto

- ♦ *Project Manager* en Second World
- ♦ *Game Evaluation Manager* en Facebook
- ♦ *Game Analyst* en PlayGiga
- ♦ *Level Designer* en BlackChiliGoat Studio
- ♦ *Game Designer* en Kalpa Games
- ♦ Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en *Game Design* por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Cine, Televisión y Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid



04

Estructura y contenido

TECH es reconocido en el ámbito universitario por su innovadora metodología *Relearning*, aplicada en su titulación de Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso. Esta metodología permite a los estudiantes asimilar de manera gradual y sencilla los conocimientos relacionados con el Metaverso, sin tener que dedicar largas horas a la memorización. El objetivo de este programa es facilitar el estudio de los profesionales sin comprometer la rigurosidad y la exigencia académica.



“

Benefíciate de las ventajas de especializarte desde casa a través de resúmenes interactivos, vídeos y otros recursos de lo más dinámicos”

Módulo 1. Industria *gaming* y e-Sports como entrada del Metaverso

- 1.1. El Metaverso a través de los videojuegos
 - 1.1.1. Experiencias interactivas
 - 1.1.2. Crecimiento y asentamiento del mercado
 - 1.1.3. Madurez de la Industria
- 1.2. El caldo de cultivo de los Metaversos actuales
 - 1.2.1. MMOs
 - 1.2.2. Second Life
 - 1.2.3. PlayStation Home
- 1.3. Metaverso multiplataforma. Revolución masiva del concepto
 - 1.3.1. Neal Stephenson y su obra Snow Crash
 - 1.3.2. De la ciencia ficción a la realidad
 - 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. La revolución masiva del concepto
- 1.4. Estado de la industria del videojuego. Plataformas o canales del Metaverso
 - 1.4.1. Cifras de la industria del videojuego
 - 1.4.2. Plataformas o canales del Metaverso
 - 1.4.3. Proyecciones económicas para los próximos años
 - 1.4.4. Cómo aprovechar, al máximo, el excelente estado de forma de la industria
- 1.5. Modelos de negocio: F2P vs. Premium
 - 1.5.1. *Free to play* o F2P
 - 1.5.2. Premium
 - 1.5.3. Modelos Híbridos. Propuestas alternativas
- 1.6. *Play-to-earn*
 - 1.6.1. El éxito de CryptoKitties
 - 1.6.2. Axie Infinity. Otros casos de éxito
 - 1.6.3. Desgaste del Play-to-earn y la creación del Play&Earn





- 1.7. GameFi: Paradigma jugador-inversor
 - 1.7.1. GameFi
 - 1.7.2. Videojuegos como trabajo
 - 1.7.3. Ruptura del modelo clásico de la diversión
- 1.8. El Metaverso en el ecosistema clásico de la industria
 - 1.8.1. Prejuicios de los aficionados, mala imagen generalizada
 - 1.8.2. Dificultades tecnológicas y de Implementación
 - 1.8.3. Falta de madurez
- 1.9. Metaverso: Interactividad vs. Experiencia jugable
 - 1.9.1. Experiencia interactiva y experiencia jugable
 - 1.9.2. Tipos de experiencia en los Metaversos actuales
 - 1.9.3. Balance perfecto entre ambas
- 1.10. Metaverso para los e-Sports
 - 1.10.1. Dificultades de los equipos para crecer
 - 1.10.2. Metaverso: experiencias inmersivas, comunidades y clubes exclusivos
 - 1.10.3. Monetización de usuarios por tecnología *Blockchain*

“

Establece las mejores estrategias Play-to-earn o Free to Play en el Metaverso con los conceptos en los que profundizarás con este temario”

05 Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

Este programa en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso